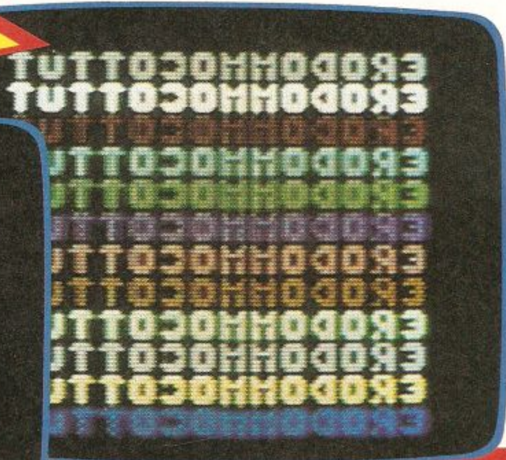
Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

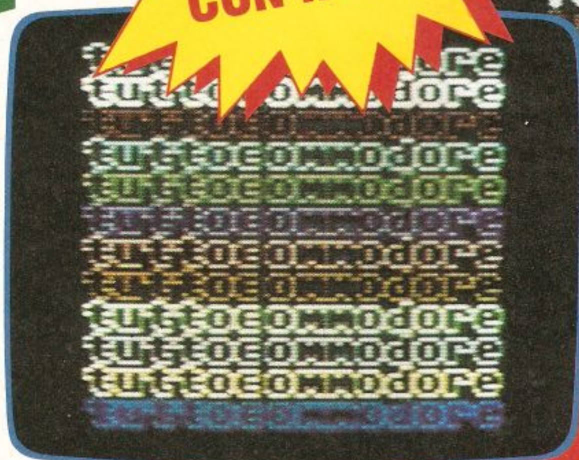
Tutto COMMODORE

Anno II - Numero 28 - Novembre 1989 - **L.13.000**

Show

MESSAGGI ANIMATI CON IL C64





GRAFICA

Caratteri animati
Font editor

TESTI

Scrolling
decine di font

MUSICA

22 brani di sottofondo

EFFETTI !!

Sfondo siderale
Editing-replay



Gruppo Editoriale JCE

Il mensile con disco programmi per C64 e C128

COMMO DISK

Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

Anno III - Novembre 1989 - N. 36 - L. 13000

VELOCITÁ
Basic da corsa
col compilatore

DRIVE
Scova
gli sprite
nascosti
nel disco

GRAFICA
Nella memoria
a caccia
di schermate

GIOCO
La tua mente
contro
il computer

STAMPANTE
Adesivi per
la tua auto

Gruppo Editoriale
JCE

è in edicola

Direttore responsabile
Paolo Romani

Responsabile Editoriale Area Informatica
Marinella Zetti

Art Director: Sergio Sironi

Redazione
Fernando Zanini

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Impaginazione elettronica
Adriano Barcella

Segretaria di redazione
Alessandra Marini

Collaboratori
Giorgio Caironi, Paolo Gussoni

Testi, Programmi, Fotografie e Disegni
Riproduzione vietata Copyright.
Qualsiasi genere di materiale inviato in redazione, anche se non pubblicato non verrà in nessun caso restituito.

TuttoCOMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati L. 18.000.
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza n. 677 del 28/11/88.

Fotolito: Bassoli - Milano. *Stampa:* GEMM Grafica srl, Paderno Dugnano (MI). *Diffusione:* Concessionario esclusivo per l'Italia A.&G. Marco SpA, via Fortezza 27 - 20126 Milano. Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000, estero L. 240.000.



Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660251 Telex 352376 JCE MIL I - Telefax 61.27.620

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Pubblicità e Marketing
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02/660251

Direttore Pubblicità: Giuseppe Tiani

Responsabile Marketing: Daniela Morandi

Concessionario esclusivo per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA srl - Via C. Fracassini, 18
00198 Roma. Tel. 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti:
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12. Tel. 02/66025311 - 66025338

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Associato al



Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata temporaneamente non soggetta a certificazione non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.



Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica italiana



4 Messaggi animati



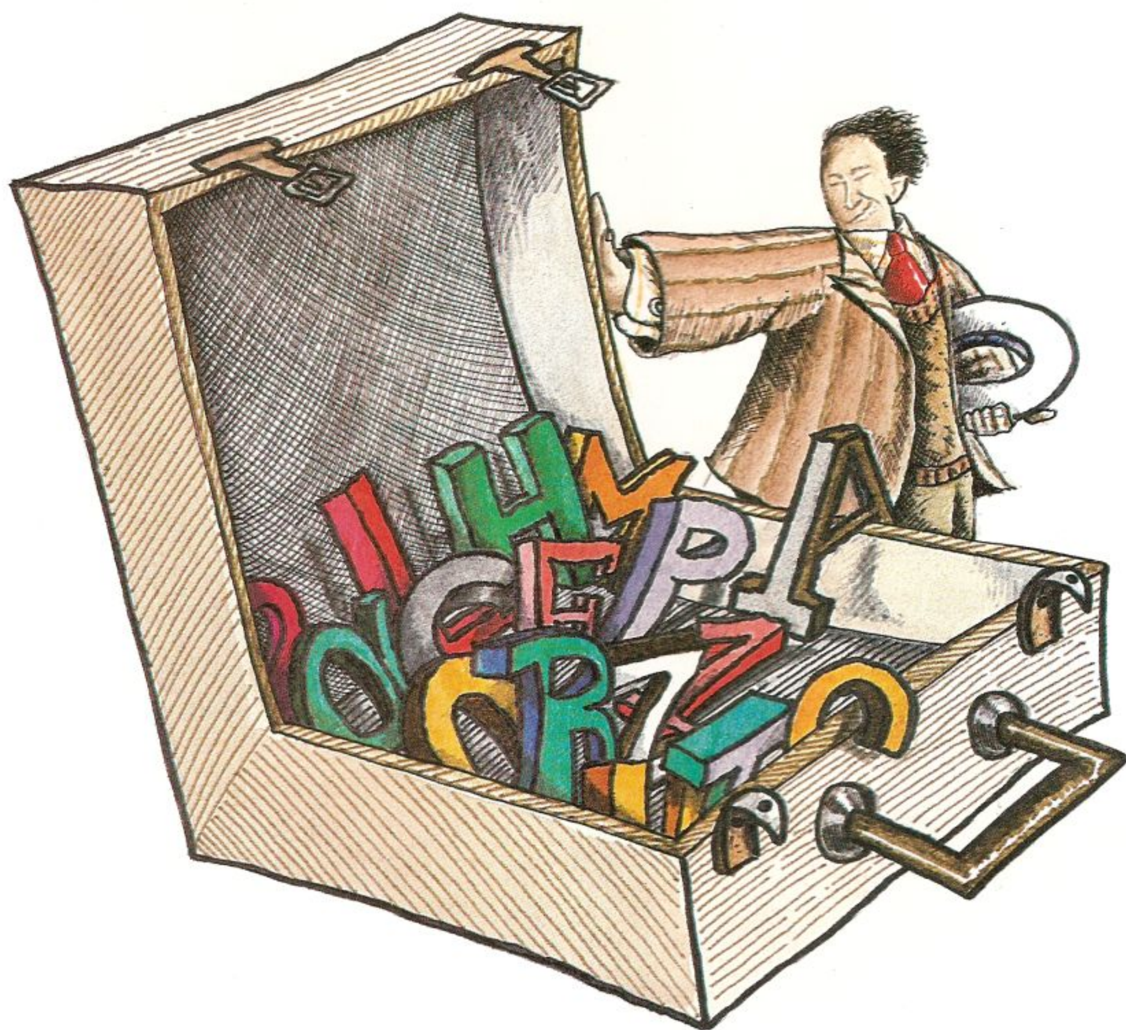
Istruzioni per il caricamento

Per caricare i programmi di questo *TuttoCommodore* accertatevi per prima cosa che il vostro C64 sia collegato correttamente e che il drive 1541 sia pronto. Se invece utilizzate un C128 ricordatevi di impostarlo nel modo 64. Digitate: **LOAD "*",8,1** seguito dalla pressione del tasto RETURN. Partirà in autostart il menù con i programmi di *TuttoCommodore*

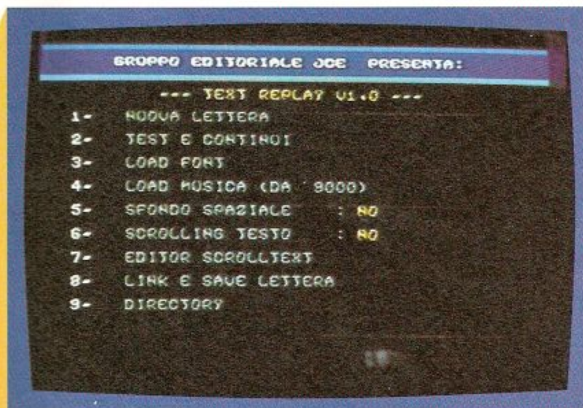
Per caricare uno dei programmi dell'elenco è sufficiente selezionare il nome del programma desiderato per mezzo dei tasti del movimento cursore, e poi premere RETURN.

Messaggi Animati

Ed ecco che il computer apre nuovi orizzonti nel campo della comunicazione. Non si tratta di un nuovo sistema telematico, non di un rivoluzionario software grafico e nemmeno di un word processor, ma...



Non troppo tempo fa le persone lontane comunicavano mediante l'antichissimo sistema della scrittura. Un foglio di carta e dell'inchiostro costituivano il materiale necessario e sufficiente per inviare auguri, saluti, proteste, minacce, messaggi d'amore e comunicazioni varie a persone lontane. In seguito un certo signor Meucci inventò un sistema, che in breve fu disponibile a tutti, per mandare la voce da un capo all'altro del globo in tempo reale. Da allora carta e penna vennero usate solo per comunicazioni ufficiali o per importanti comunicazioni personali. Il telefono, l'oggetto più indispensabile, diffuso, amato e odiato del ventesimo secolo, tolse spazio all'efficacia del messaggio impresso permanentemente sulla carta per darlo a comunicazioni rapide e volanti via cavo. Da oggi, però, c'è qualcosa di nuovo. Il Commodore 64 permette di lanciare messaggi elettronici più efficaci di quelli stampati e di quelli gridati per telefono o via radio. Il software di questo mese si chiama Text Replay e rappresenta il più semplice e originale sistema elettronico per visualizzare testi. Text Replay non è un word processor, non è un programma di videotitolazione o un programma grafico. Esso rappresenta una nuova categoria di programmi dall'uso gradevole e dalle finalità pratiche molto spiccate. In sostanza l'utente ha a disposizione una virtuale pagina elettronica su cui scrivere tutto ciò che vuole tramite la tastiera, servendosi anche di caratteri speciali animati ed effetti di vario genere. Tutti i caratteri digitati dall'operatore vengono memorizzati in sequenza dal computer che sarà quindi in grado di ricostruire e mostrare in replay tutte le fasi della digitazione. Tutte le azioni compiute dall'utente sono registrate e riproposte a posteriori per un qualsivoglia destinatario e, quando diciamo tutte le azioni, includiamo anche gli errori di digitazione, i ripensamenti, le correzioni. Tutto ciò dà, al destinatario del messaggio, l'impressione che il cursore sia vivo, mosso direttamente dalla mano e dalla mente di chi ha scritto il messaggio. L'efficacia della comunicazione stampata, e quindi visiva, persa con l'uso del telefono insieme a tutto il calore umano, perso con l'avvento dell'elettronica, risorgono attraverso le simpatiche funzioni di Text Replay.



Come si usa

Vediamo ora, passo dopo passo, quello che dovete fare per utilizzare il programma.

Accendete il drive e il fedele Commodore 64 e, dopo esservi procurati un disco formattato e vuoto, dovete inserire nell'unità a dischi la facciata A del dischetto allegato a questo numero di *TuttoCommodore*.

Digitate LOAD"*",8,1 e premete il tasto Return. Quando la luce rossa del drive si spegne dovreste poter vedere sul video il solito indice introduttivo del disco con tre voci. La voce demo, se selezionata, lancia un file-messaggio che mostra alcune funzioni del programma. La voce Text Replay introduce al programma vero e proprio di cui viene visualizzato, dopo breve tempo, il menù principale (**figura 1**).

Dalla schermata del menù premete il tasto 1. Subito compare, nella parte in alto a sinistra dello schermo vuoto, un cursore animato costituito da un quadratino outline che cambia rapidamente dimensione e che ricorda vagamente una bocca di pesce.

A questo punto potete sbizzarrirvi nello scrivere qualsiasi messaggio vi venga in mente. Per esempio, premete il vostro nome o pseudonimo informatico (chi non ne ha uno?). Ricordate che i caratteri shiftati (tasti premuti contemporaneamente al tasto Shift) non danno la versione maiuscola del carattere in questione ma un simbolo grafico di cui potrete trovare una sufficiente descrizione nella **tavola 1**.

Il testo scritto può essere facilmente giustificato mediante l'uso, comune a tutti gli utenti C64, dei tasti cursore. L'editor di Text Replay si comporta in modo del tutto simile a quello del sistema operativo standard del C64. Per centrare il vostro nome potete posizionare il cursore a sinistra del primo carattere del testo che lo costituisce e premere il tasto Inst/Del mentre tenete premuto il tasto Shift. Effettuate questa operazione fino a che non siete soddisfatti della posizione assunta dal testo. Se volete muovere a sinistra il testo è sufficiente che premiate il tasto Inst/Del dal punto in cui vi trovate.

Ora potete aggiungere, due righe sotto la parola "Presenta". Spostate dunque il cursore alla linea opportuna e



premete contemporaneamente il tasto Commodore e il tasto 5. Questa operazione cambia colore al testo digitato in seguito, esattamente come avviene lavorando con l'editor standard, impostandolo a grigio medio (vedi **tavola 2**). Digitate il testo suggerito e centratelo come avete fatto per la linea precedente.

Qualche linea al di sotto digitate, in bianco, il testo "Text Replay" e centratelo. Ora premete il tasto Ctrl contemporaneamente al tasto X.

Tornati al menù principale, premete il tasto 2. Tutte le fasi della vostra digitazione vengono riproposte una dopo l'altra fino al momento in cui siete usciti dall'editor premendo Ctrl/X.

Ora aggiungete qualcosa per completare la pagina servendovi anche dei simboli grafici descritti in **tavola 1** e uscite nuovamente dall'editor.

Dal menù principale selezionate l'opzione 5 e poi la 2. La vostra pagina dovrebbe generarsi su un suggestivo sfondo siderale in movimento da destra a sinistra.

Uscite ancora dall'editor, inserite nel drive il disco formattato e vuoto e, dal menù principale, selezionate l'opzione 8. Lo schermo e il bordo si animeranno qualche istante dopodiché avverrà il salvataggio di un file sul disco nel drive.

La lunghezza di questo file, dal bizzarro nome di "Shom!!!", dipende dalla quantità di operazioni eseguite in fase di digitazione.

Il file Shom!!! può essere caricato come un file programma qualsiasi con Load"Shom!!!",8,1 e lanciato con il solito Run.

L'esecuzione di questo programma produrrà la sequenza creata da voi.

Il file creato può essere trasmesso via modem, spedito su dischi o cassette o videoregistrato, diffondendo ovunque in modo simpatico e originale i vostri messaggi o presentando in modo quasi professionale i vostri programmi e videonastri.

Se volete salvare un altro file dovete farlo su un altro disco oppure cancellare o cambiare nome al file precedente. Se vi dimenticate di fare questo il programma si autoresetta e non è più possibile salvare il lavoro fatto. Se dovete solo videoregistrare il messaggio potete però riattivarlo con l'istruzione Sys 2110.

Il menù principale

La **figura 1** riproduce l'indice delle principali funzioni del programma. Le opzioni disponibili in questa sezione del programma permettono di definire le caratteristiche generali del messaggio animato. Notate che le operazioni e i cam-

Tavola 1.

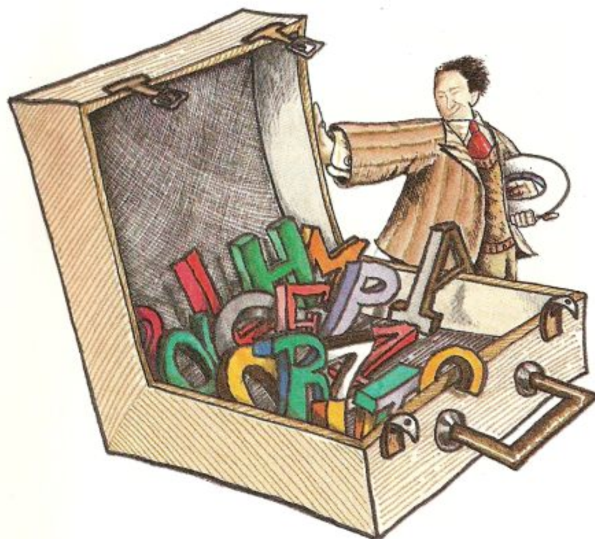
Descrizione dei simboli grafici ottenibili da un set di caratteri normale shiftando i tasti alfabetici

Shift + A = rotazione verticale tipo 1
Shift + B = rotazione verticale tipo 2
Shift + C = rotazione orizzontale tipo 1
Shift + D = rotazione orizzontale tipo 2
Shift + E = fase 1 animazione 1 cursore
Shift + F = fase 2 animazione 1 cursore
Shift + G = fase 3 animazione 1 cursore
Shift + H = fase 4 animazione 1 cursore
Shift + I = fase 1 animazione 2 cursore
Shift + J = fase 2 animazione 2 cursore
Shift + K = fase 3 animazione 2 cursore
Shift + L = fase 4 animazione 2 cursore
Shift + M = fase 1 animazione 3 cursore
Shift + N = fase 2 animazione 3 cursore
Shift + O = fase 3 animazione 3 cursore
Shift + P = fase 4 animazione 3 cursore
Shift + Q = fase 1 animazione 4 cursore
Shift + R = fase 2 animazione 4 cursore
Shift + S = fase 3 animazione 4 cursore
Shift + T = fase 4 animazione 4 cursore

biamenti effettuati utilizzando le opzioni in questione non vengono registrati. In pratica se, per esempio, caricate un nuovo set di caratteri o un nuova musica di sottofondo (vedi oltre) durante la digitazione di un messaggio, questi elementi non muteranno in fase di Replay, ma saranno come li avete impostati fin dall'inizio del messaggio. In sostanza, tutti i cambiamenti effettuati al di fuori dell'editor, non fanno parte del messaggio.

Vediamo ora in dettaglio tutte le nove funzioni del programma.

• Nuova lettera
Premendo il tasto 1, come abbiamo già visto nell'esempio precedente, si entra in ambiente editor. Qualsiasi messaggio (o lettera) in fase di editazione viene cancellato e se ne comincia uno nuovo. Dal momento dell'attivazione di questa funzione, qualsiasi operazione effettuata sulla tastiera verrà registrata. Per uscire dall'editor occorre premere i tasti Ctrl e X, contemporaneamente.



• Test e continui
La pressione del tasto 2 permette di riprendere l'editazione di un messaggio dopo una eventuale sospensione e ritorno al menù principale con Ctrl/X. All'attivazione il programma ripropone la sequenza del messaggio fino al momento dell'uscita dall'editor. Questa funzione risulta molto utile per osservare il lavoro fatto. Giunto all'ultima funzione registrata il programma restituisce il controllo dell'editor all'utente affinché egli possa continuare il proprio lavoro.

• Load font
Sulla facciata A del disco di questo numero di *TuttoCommodore* trovate circa un centinaio di font da utilizzare per i vostri messaggi. Consultate la **tavola 3** per avere una sommaria descrizione di ognuno di essi. Per procedere al cambiamento del set di caratteri dovete premere il tasto 3 dal menù principale e specificare il nome opportuno. Al termine del caricamento potete vedere un messaggio eventualmente già scritto caratterizzato dal nuovo font mediante l'opzione 2.

• Load musica
Il tasto 4 permette di caricare in memoria una colonna sonora per il vostro messaggio. Sulla facciata B del dischetto trovate ben 22 colonne sonore tra cui poter scegliere. La procedura di caricamento è del tutto analoga a quella vista nel paragrafo precedente. Consultate la tavola **4** per conoscere il nome esatto del pezzo da caricare. Ricordate, infatti, che occorre specificare sempre il nome esattamente come compare nella directory perché il caricamento avvenga regolarmente e, ovviamente, dovete aver posto il disco nel drive con la facciata B verso l'alto. Affinché il messaggio finale funzioni come si deve, il caricamento del brano musicale deve essere l'ultima operazione che effettuate prima di salvare il lavoro con l'opzione 8. Se volete testare il messaggio con la musica potete farlo ma dovete assolutamente ricordarvi di ricaricare la musica subito prima di salvare.



Tavola 2.

Elenco dei colori del testo in relazione ai tasti premuti

Ctrl + 1	Nero
Ctrl + 2	Bianco
Ctrl + 3	Rosso
Ctrl + 4	Azzurro
Ctrl + 5	Viola
Ctrl + 6	Verde
Ctrl + 7	Blu
Ctrl + 8	Giallo

Commodore + 1	Arancio
Commodore + 2	Marrone
Commodore + 3	Rosa
Commodore + 4	Grigio scuro
Commodore + 5	Grigio medio
Commodore + 6	Verde chiaro
Commodore + 7	Violetto
Commodore + 8	Grigio chiaro

• Sfondo spaziale

L'effetto grafico attivato dalla pressione del tasto 5 rende i messaggi estremamente suggestivi e gradevoli alla vista. La combinazione di un set di caratteri adeguato al tono del messaggio, un sottofondo musicale indovinato e l'effetto siderale daranno ai vostri testi un'efficacia pari ai migliori versi della "Divina Commedia" (o quasi). A destra della funzione, sul menù, c'è l'indicatore di stato (si o no, in giallo).



• Scrolling testo

Del menù del disco, come accennato all'inizio, è possibile selezionare l'opzione Demo. Il messaggio dimostrativo visualizza, oltre ai testi animati sul video, anche una linea di caratteri in scrolling fluido da destra a sinistra, nella parte bassa del video. Il testo è in doppia dimensione ed è ben evidenziato dal continuo mutamento di colore. La funzione è gestita dal tasto 6 che permette di attivarla e di disattivarla. L'indicatore in giallo sulla destra del menù ne indica lo stato.

• Editor Scrolltext

L'opzione precedente consente di attivare e disattivare la linea di scrolling ma non di definirne il contenuto. Questa funzione può essere svolta solo dall'opzione introdotta dal tasto 7. Il programma vi chiede di digitare un testo lungo al massimo 255 caratteri. L'ultimo carattere deve necessariamente essere il carattere freccia a sinistra (sulla tastiera, in alto a sinistra). Al termine della digitazione dovete premere il tasto Return per uscire e tornare al menù principale.

• Link e Save lettera

Mediante questa funzione, introdotta dal tasto 8, è possibile salvare su disco tutto il messaggio corredato di musica ed effetti vari. In questo caso dovete assolutamente ricordarvi di introdurre nel drive un disco formattato e vuoto o, comunque, con spazio sufficiente per ospitare il nuovo file e su cui non vi sia già un file di nome Shom!!!. Infatti, se le operazioni di salvataggio dovessero fallire per qualche ragione, perderete il vostro lavoro. Il file-messaggio apparirà nella directory come file-programma. Se caricato e lanciato con un normale Load e Run mostrerà il messaggio e, al termine si autoresetterà.

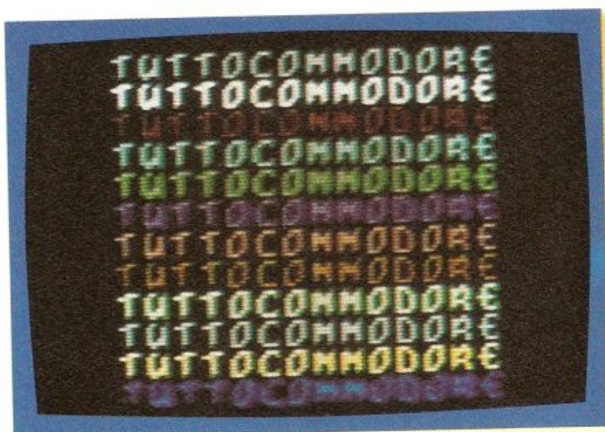
• Directory

Poter vedere il contenuto della directory senza dover uscire dal programma risulta molto utile, poiché gli elenchi dei set di caratteri e dei brani musicali sono decisamente troppo lunghi per essere ricordati a memoria. Infatti, in fase di caricamento di uno di questi elementi, occorre specificare il nome esatto del file. Per facilitarvi ulteriormente le operazioni pubblichiamo l'elenco di tutti i font con una breve descrizione e tutti i brani disponibili (**tavola 3** e **tavola 4**).

Tavola 3.

Elenco dei font disponibili situati sulla facciata A del dischetto

3 musket b.	: orientale-italico
3 musket s.	: orientale
ace 2	: grassetto
ad-intre	: orientale
airwolf ii	: computer-italico
ar.dung b.	: western
ar.dung s.	: corsivo
army moves	: western
auf wider mon	: stampatello
bop n rumple	: italico
burger riot	: western
cataball	: outline-minuscolo
colony	: computer
d.o. crown	: orientale
d.o.crown s.	: minuscolo
dead ringer	: stampatello
death wish	: stampatello
deliverance	: stampatello
delta loader	: stampatello
delta man	: stampatello
denarius	: grassetto
detective	: western-italico
deutch usa	: corsivo
doc destroyer	: stampatello
dogfight b.	: stampatello
dogfight s.	: minuscolo
dr destr.rev.	: flip
dr destrocto	: orientale-grassetto
eagles	: stampatello
eciun	: medioevale
elect.87 s.	: stampatello
enclave	: western
enduro racer	: outline
freaky fish	: stampatello
frenesis	: computer
galactic zone	: computer
gauntlet	: western
great escape	: grassetto
gunstar	: stampatello
haley mission	: grassetto
high frontier	: computer
iball	: computer
invasion	: computer
kickstart 2	: stampatello
killer rings	: display
kinetic	: futuristico
lazer force	: grassetto-italico
living dayl.	: grassetto
looney ball	: western
max torque	: stampatello
metro cross	: grassetto-italico
microrhythm	: grassetto
microrithm b.	: grassetto
microrithm s.	: stampatello
milk race bg	: computer
milk race sm	: computer
moose	: computer
mystery nile	: grassetto-western
nemesis	: stampatello
nether earth	: computer
oink!	: stampatello
pirates	: italico
player loader	: computer
prohibition	: medioevale
quartet	: computer
race with dev	: medioevale
rebel	: stampatello
revenge 2	: spaziale
roadrunner	: stampatello
romulus	: grassetto
s. robin hood	: medioevale
sector 90	: western
seerauber	: italico
snap dragon	: orientale
speelseaker	: stampatello
sqij	: orientale
stan & ollie bg	: medioevale
stan & ollie sm.	: minuscolo
stipflip	: italico
suicide mission	: computer-italico
swamp fewer	: stampatello
t.a.b.c.	: grassetto
the tube	: computer
thunderbolt	: stampatello
tiger mission	: western
top fuel eli.	: stampatello
tress.island	: grassetto
unknown...	: orientale
vampire	: medioevale
video manies	: western
voidrunner	: futuristico
wizball	: medioevale
wonderboy b.	: western
wonderboy s.	: minuscolo
xenon ranger	: grassetto
zonal pat	: stampatello
zynaps	: stampatello



• **Tasti shiftati**

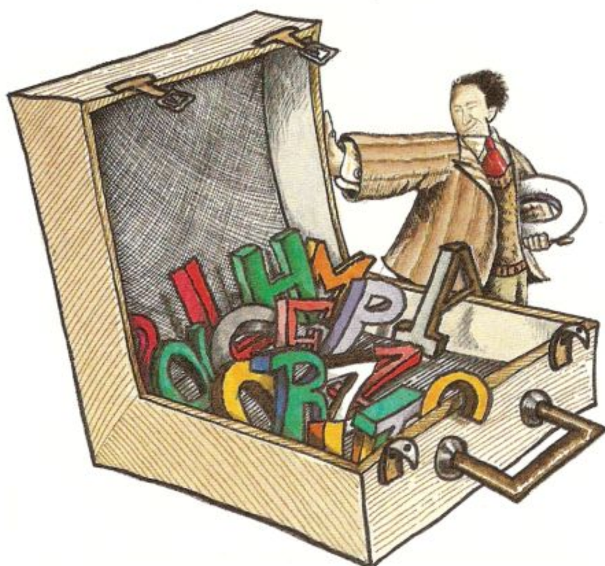
L'editor opera permanentemente in modo U-case, cioè non esiste differenza fra caratteri maiuscoli e minuscoli. La pressione contemporanea dei tasti Commodore e Shift non ha alcun effetto, contrariamente a quanto avviene normalmente. Premendo i tasti alfabetici contemporaneamente al tasto Shift, normalmente, si ottengono i simboli grafici raffigurati sulla tastiera, mentre in ambiente editor Text Replay si ottengono altri particolari simboli grafici per i caratteri dalla A alla T (i primi quattro sono animati) riassunti in **tavola 1**.

• **Ctrl/X, Ctrl/C e @**

Premendo il tasto Ctrl contemporaneamente al tasto X si esce dall'editor e si torna al menù principale. La pressione contemporanea dei tasti Ctrl e C, invece, permette di cambiare la forma del cursore animato. Le animazioni possibili sono quattro. Il cambiamento viene registrato dal programma come tutte le altre operazioni svolte in ambiente editor. Notate che il cambiamento della forma del cursore influenza anche i cursori stampati prima. Per stampare un cursore animato dovete premere il tasto @. Il simbolo stampato continuerà a muoversi ininterrottamente esattamente e contemporaneamente al cursore.

Le funzioni dell'editor

L'editor di Text Replay è molto simile a quello standard, cioè a quello in cui vi trovate dopo l'accensione del computer. Infatti i tasti cursore, elementi fondamentali di qualsiasi editor, vengono usati in maniera identica e sicuramente non danno alcun problema all'utente. Lo stesso discorso vale per i tasti Clr/Home e Inst/Del. Il tasto Return ha la semplice funzione di ritorno carrello e i tasti Commodore e Ctrl, se usati con i tasti numerici, mantengono la funzione di selettori del colore del testo. Ma vediamo ora le funzioni che caratterizzano il nuovo ambiente editor.



• **Tasti Ctrl/N e Ctrl/=**

Un effetto analogo a quello ottenuto con lo switching dei tasti Commodore e Shift si ha premendo contemporaneamente Ctrl e N. In questo modo l'editor passa al modo L-case che, però, è costituito da un set di caratteri standard. Per restituire il video alla normalità dovete premere Ctrl insieme al tasto di uguale (=).

• **Tasto F1**

Il tasto F1 cambia il colore di tutto lo schermo. Il cambiamento, naturalmente, viene registrato e riproposto in replay come qualsiasi altro effetto. Se avete necessità di avere come colore di partenza un colore particolare, dovete seguire la seguente procedura: dal menù principale premete il tasto 1. Selezionate il colore desiderato e premete Ctrl/X per uscire. A questo punto potete iniziare a digitare il vostro messaggio dopo aver premuto nuovamente il tasto 1. Se invece volete la registrazione di cambiamenti di colore dovete tenere presente che il cambiamento di colore viene considerato semplicemente un incremento di colore secondo l'ordine in **tavola 2**. Questo perché la pressione del tasto F1 provoca un incremento del valore nella locazione di memoria che definisce il colore del video. Il problema può non risultare chiaro a pri-

ELECTRONICS PERFORMANCE

- PERMUTE
- RIPARAZIONI
- ASSISTENZA

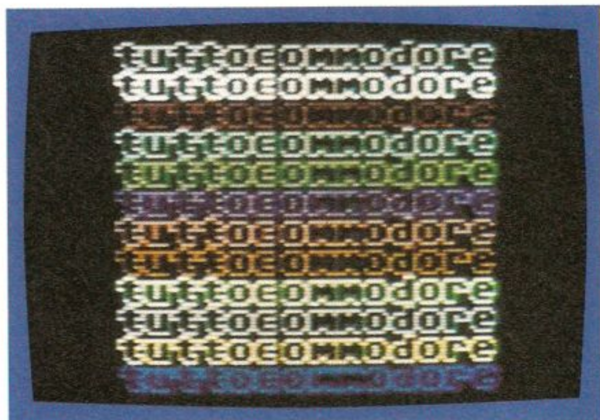
OFFERTE SPECIALI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

ARTICOLO	PREZZO
Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000 *
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000 *
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000 *
Disk Drive compatibile x 64/128k	250.000 *
Disk Drive 1541 II	320.000 *
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000 *
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000 *
Stampante per Commodore 64/128k	325.000 *
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e PC	490.000 *
Stampante Epson x Amiga e Pc	395.000 *
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc	495.000 *
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000 *
Monitor colore Commodore 1802 x C64 e Amiga/m	330.000 *
Monitor colore 1084 C x C64 Amiga, PC	520.000 *
Monitor Philips x C64 Amiga PC	460.000 *
TV Monitor Universale	580.000 *
Registratore Compat. x C64/128k	50.000 *
Registratore Commodore x C64/128k	68.000 *
Registratore 1531 x C16	68.000 *
Adattatore Registratore da C16 e C64	25.000
Adattatore Duplicatore x registratore C16	18.000
Duplicatore x Registratore C64	18.000
Modulatore x Amiga 500	45.000 *
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000 *
Videodigitalizzatore Amiga 500	200.000
Videon (digitalizzatore Amiga)	390.000
Mini Gen Lock (miscelatore di immagini Amiga)	290.000
Interfaccia Musicale "Midi" x Amiga 500	120.000
Copricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500
Copricomputer Plexiglas 128K	18.000
Copricomputer Plexiglas C64 New	16.000
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000
Modulatore x Vic 20	35.000 *
Cavo Start x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000 *
Cavo Start C64/128k/C16/Vic 20	19.000 *
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000
Cavo Monitor Colore x PC	59.000
Cavo Monitor videocomposto x PC	12.000
Cavo Monitor videocomposto x C64	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500
Cavo TV/Computer mt. 3	12.000
Filtro antidisturbo x Computer	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128k anche Skart	25.000
Cavo Seriale x Drive e Stampante	16.000
Cavo Centronics	35.000
Alimentatore Universale	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000
Alimentatore x Atari 2600	35.000 *
Alimentatore x Commodore C16	35.000 *
Alimentatore Commodore 64	45.000 *
Cassette Vergini x Computer da C 10 e C 120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	Telefonare
Kit Pulisci testine x Videoregistratore	19.000

ARTICOLO	PREZZO
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofire	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D Microsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Controllers (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64 128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronico X C64 128K Amiga	45.000
Penna ottica x C64/128k cassetta o disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore + copiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Power Cartridge	120.000
Isepic Tape (sprotettore e + copiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Dos 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
CartucciaCpm x C64	100.000
Cartuccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mps 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	15.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5" 1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3" 1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3" 1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3" 1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3" 1/2 (cont 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3" 1/2 (cont 80 Pz.	28.000
Portadischetti 5" 1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5" 1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5" 1/4 (cont 100 Pz.)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette Componibili (multibox)	3.500
Dischetti 3" 1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1 Mega)	CAD 2.000
Dischetti 3" 1/2 Df Dd Conf. 20 Pz. (1 Mega)	CAD 2.500
Dischetti 3" 1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega)	CAD 3.000
Dischetti 5" 1/4 Df Dd Conf. 10 Pz.	CAD 1.000
Dischetti 5" 1/4 Df Dd xc PC	1.500
Dischetti 5" 1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Puliscitestine x Drive	15.000
Giochi Disco x C 64/128/Amiga/PC/Msx ecc. da L.	10.000
Giochi Cassetta x C64/MSX/C16/Atari ecc. da L.	9.000

★ I PREZZI INDICATI CON ASTERISCO SI INTENDONO + IVA 19%

ELECTRONICS PERFORMANCE
Via S. Fruttuoso, 16/A - Monza (S. Fruttuoso) - Tel 039/744164



ma vista, ma è un fatto che se, per esempio, digitiamo un messaggio avente come colore di partenza il colore nero (valore zero nella locazione del colore schermo) e come colore finale il rosso (valore due), se premete Ctrl/X e poi il tasto 2, il messaggio viene riproposto partendo dal colore rosso (l'ultimo selezionato) anziché nero come vorremmo, per terminare con il colore viola (codice quattro). Per farla breve, se volete evitare ogni problema dovete fare in modo che il vostro messaggio termini con lo stesso colore con cui era iniziato (vedi paragrafo Consigli utili).

La velocità con cui il cursore riproduce il messaggio registrato può essere regolata in fase di digitazione. Il particolare interessante è che si può definire la velocità di riproduzione per qualsiasi operazione in modo da avere diverse velocità in uno stesso documento. Per esempio è possibile visualizzare una certa frase carattere per carattere oppure tutta in un istante. I tasti funzione F3, F5 e F7 regolano la velocità (F3 normale, F7 velocissimo).

Sicuramente avrete notato che la registrazione del processo di digitazione ha una particolarità: i tempi morti non vengono riprodotti. In pratica questo significa che le pause effettuate dall'operatore fra un' operazione sulla tastiera e quella successiva non vengono tenute in considerazione. Premendo uno degli ultimi tre tasti funzione contemporaneamente al tasto Shift si registra una pausa di lunghezza proporzionale al numero di tasto funzione utilizzato (F4 = due secondi, F6 = quattro secondi, F8 = sei secondi). Le pause possono essere sommate per costituirne una più lunga semplicemente premendo sequenzialmente i tasti opportuni (per esempio premendo tre volte F8 si avrà una pausa di 18 secondi).



Consigli utili

Vediamo ora di approfondire la conoscenza di questo simpatico programma attraverso alcuni esempi pratici.

• No musica

Supponiamo dunque che voi abbiate terminato il vostro messaggio completo di sottofondo musicale. Per vostre ragioni, avete deciso che quel messaggio non deve avere alcuna colonna sonora. Come fare per togliere la musica ora che è in memoria? Fra i titoli dei brani ce n'è uno di nome No musica. Caricatelo mediante l'opzione 4 e avrete il vostro messaggio accompagnato da un silenzio tombale.

• Carattere per carattere

In alcuni casi può essere utile fare apparire una scritta molto lentamente, carattere per carattere. Per ottenere questo effetto dovete solo premere il tasto F4 (Shift/F3) fra un carattere e l'altro. Se al posto del carattere F4 usate F6 o addirittura F8 il risultato sarà un messaggio decisamente flemmatico.

• Caratteri animati

La funzione che permette di stampare il cursore animato corrente può essere usato per generare effetti grafici di

un certo rilievo. Le costruzioni effettuate con questo carattere sono sempre molto vivaci e possono essere ulteriormente animate premendo Ctrl/C. Non dimenticate, inoltre le possibilità offerte dagli altri quattro moduli animati generati dai tasti A, B, C e D shiftati.

• Linea di scrolling

La linea di scrolling provoca, in alcuni casi, qualche problema. Infatti può succedere che, attivando questa funzione solo a messaggio ultimato, quest'ultimo subisca qualche indesiderata modifica per quanto riguarda gli a capo. Per evitare il problema l'ideale sarebbe che componeste il messaggio con lo scrolling già attivato (non necessariamente con il testo definitivo), oppure rivedere il messaggio un paio di volte con l'opzione 2 fino a quando il difetto non svanisce.

• Colori di fondo

I cambiamenti di colore di fondo possono conferire al messaggio una certa vivacità. L'uso di questa funzione, però, richiede una certa cautela e l'applicazione di alcuni accorgimenti. Infatti non è possibile utilizzare la funzione due del menù principale, per rivedere la porzione del messaggio appena scritto, fino a quando il lavoro non è completo. Questo perché, come già accennato, l'esecuzione parziale del messaggio sfaserebbe la sequenza di colori da voi impostata. Se vi trovate a dover effettuare molti incrementi di colore ma volete mitigarne l'effetto, potete servirvi del tasto F7 per velocizzare l'operazione rendendola quasi impercettibile.

Programmi aggiuntivi

Sul disco allegato alla rivista abbiamo salvato due programmi aggiuntivi.



Tavola 4.

Elenco delle colonne sonore disponibili sul disco

Ace2
Breakthru
Chainsaw Gits
Dance or die!
Deathride
Delta
Ghosts party now
Glider rider 1
Glider rider 2
Grangr hill
Last Ninja
Light force
Mag max
March of tjs
Ninetene
No musica
Robot party
Sanxion game
Sector 90
Storm
The tube
Thrantos
Unknown

• Text Replay V1.1

Per ovviare all'inconveniente legato ai cambiamenti di colore che caratterizza la versione V1.0 di Text Replay, abbiamo messo a punto un programma identico ma tale per cui il colore di partenza del messaggio sia sempre il nero. Provate anche questa versione per vedere se la preferite. Per effetuarne il caricamento dovete digitare Load"Text V1.1",8,1 dopo aver resettato il computer e inserito il disco nel drive con la facciata B verso l'alto.

• Font Editor

Questo programma consente di modificare un set di caratteri o, addirittura, di crearne uno nuovo. Con questo strumento potete, per esempio, creare quei caratteri che nei set che trovate sul disco non ci sono, come per esempio i caratteri punto e asterisco nel font Tiger Mission, oppure modificare i caratteri animati e il cursore.

Ecco che cosa dovete fare per caricare uno dei font sul disco, modificarlo e salvarlo.

Dal menù del disco selezionate la voce Font editor. Al termine del caricamento compare una schermata blu con il carattere A di uno dei font sul disco. Premete il tasto F7 e, con l'aiuto dei tasti cursore, selezionate l'opzione Load e premete Return. A questo punto digitate il nome del font che volete modificare e premete Return. Quando la luce del drive si spegne, premete il tasto S. Sul video dovreste vedere il carattere A del font che avete caricato.



I tasti di addizione e sottrazione (+ e -) vi permettono di vedere tutto il set di caratteri. Quando trovate il carattere che volete modificare usate i tasti cursore per muovere il cursore nella finestra in alto a sinistra e utilizzate la barra spaziatrice per cancellare gli elementi del carattere e il tasto asterisco per ridisegnarli. Quando volete salvare il lavoro fatto premete ancora F7 e selezionate la funzione Save Chars. Inserite nel drive un disco con almeno dieci blocchi liberi. Digitate un nome per il nuovo set e premete Return. Digitate 00 e premete Return. Digitate 40 e premete Return (quest'ultima operazione determina l'ultimo carattere da salvare. Se volete modificare i caratteri animati dovete salvare fino al carattere 55. Guardate l'indicatore a destra della finestra carattere. Basatevi sulla **tavola 1** per effettuare le modifiche tenendo conto che Shift più A è il carattere numero 41 in Font editor.). A questo punto sul disco avete il vostro nuovo set sotto il nome che gli avete assegnato.

Purtroppo, per ragioni di spazio non possiamo dirvi di più su Font generator che è un ottimo programma per gli esperti. Il programma, infatti, viene usato anche dai programmatori di videogame per creare i classici paesaggi di sfondo in scrolling (ricordate il famosissimo gioco Rambo II?).

Text Replay mette ancora una volta in evidenza come un computer possa essere un gradevolissimo passatempo e uno strumento artistico. Produrre qualcosa di artistico è sempre difficile, con qualsiasi strumento, ma, a nostro parere, il fatto che Text Replay obblighi a improvvisare un messaggio conservandone gli errori di digitazione, catturando le idee improvvise e i ripensamenti di chi scrive, conferisce al messaggio finale quello che in Tv si chiamerebbe "il bello della diretta". Buon divertimento!

Raffaele Zanini



Comunicazione ai lettori

Il programma di questo numero ha anche lo scopo di aprire un nuovo canale di comunicazione lettori/redazione lettori/lettori. Infatti è nostra intenzione pubblicare sui prossimi numeri i messaggi più simpatici che ci perverranno. Indirizzate a Redazione di TuttoCommodore, *Via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (Mi). I file più interessanti inviatici dai lettori saranno sulla facciata B di uno dei dischi di prossima pubblicazione e sul fascicolo allegato sarà spiegato come procedere al caricamento e al lancio di questi per permettere a tutti di apprezzarli. Sebbene la redazione si riservi il diritto di non pubblicare messaggi ritenuti non idonei, il contenuto del messaggio è assolutamente libero (barzellette, indovinelli, aneddoti, suggerimenti, informazioni tecniche e così via).*

Buona digitazione!

Fernando Zanini

ARRETRATI *Tutto*COMMODORE

N. 19 - Dicembre 88/Gennaio 89 - Lire 13.000 - CALENDARIO

Un'idea per ogni giorno. Eccovi uno stupendo programma grafico per creare il vostro calendario: personale e personalizzato. Ogni giorno un appunto prezioso, un disegno appropriato, un codice segreto.
Giochi in vetrina. Uno sguardo alle novità nel mercato del software ricreativo. In circolazione ci sono alcuni programmi interessanti, alcuni che hanno fatto la loro apparizione nelle sale giochi, altri creati appositamente per Commodore ma non per questo meno divertenti.

N. 20 - Febbraio 89 - Lire 13.000 - GESTIONALE

Word Processor. Un potente word processor telematico per la trasmissione di testi via modem e per la gestione di files generati da altri programmi di videoscrittura.
Archivio. Un programma che crea un nuovo ambiente di lavoro ampliando le funzioni del Basic 2.0, gestione di archivio di files e vari moduli per automatizzarne le funzioni principali.

N. 21 - Marzo 89 - Lire 13.000 - STAMPANTE

L'arte della pianificazione. Gestione di 2.000 celle contemporaneamente, un set completo di funzioni di editing, tutte le operazioni algebriche e tutte le formule più evolute, un sofisticato generatore di tabelle e rapporti e un convertitore di files, sono le caratteristiche più salienti di Generator.
Per sempre sulla carta! Un programma per creare, sullo schermo Hi-Res, immagini, messaggi, cartoline, biglietti da visita o altro e trasferirli su carta in un formato appariscente. Inoltre un ricchissimo archivio di immagini già fatte per voi.

N. 22 - Aprile 89 - Lire 13.000 - GIOCHI

Esaurito

N. 23 - Maggio 89 - Lire 13.000 - DRIVE

Directory come vuoi. TuttoCommodore di questo mese è caratterizzato da programmi di utilità per il drive 1541: il primo programma che incontriamo si chiama Dirmagic ed è il più potente manipolatore di directory che sia mai stato prodotto.
Da zero a quaranta con il turbo. I tre programmi che illustriamo hanno funzioni complatamente differenti pur essendo strumenti utilissimi per chi ama dare un tocco di professionalità al proprio hobby informatico.
Come gli altri non possono. Power 41 è un'utility che consente manipolazioni del floppy veramente stupefacenti . Potete scovare errori fra le tracce e i settori speciali, proteggere i dischi e leggerli in luoghi dove nessuno li ha mai letti prima!
Statura: 225. Un gigante! Vi è mai capitato di dover trasferire da un disco a un altro un file lungo 225 blocchi, rimanendo tristemente delusi e sconfitti dopo il fallimento di tutti i vostri tentativi?

N° 24 - Giugno 89 Lire 13.000 - FUMETTI

La fabbrica dei fumetti. "Comics Factory" è il nome di un programma grafico veramente simpatico. Vi permette di realizzare disegni e fumetti sfruttando il ricchissimo archivio di immagini di cui dispone oppure di immagini create con altri programmi grafici, stampando il tutto in moltissimi formati, compreso il poster gigante.
Pixel su pixel. E' un programma grafico che permette di inventare sfondi, immagini e oggetti personalizzati.. E' un accessorio indispensabile per lavorare con Comics Factory. L'uso di questo programma è decisamente intuitivo e consente a chiunque, utilizzando semplicemente il joystick, di creare qualsiasi grafico a colori.

N° 25 - Luglio/Agosto 1989 Lire 13.000 - UFFICIO

Fatturazione automatica Questo mese Tuttocommodore si mette al servizio di tutti coloro che, esercitando una libera professione, devono emettere in continuazione fatture. Il vantaggio è assoluto per chi compila fatture per una clientela fissa.
Un database per tutti, tutto in un database Un database di facile impostazione, rapido uso e grande potenza? Un archivio dati di qualsisi genere di immediata consultazione? Una stampa chiara e compatta dei dati o gruppi di essi? Se questi sono i vostri desideri, Archiwin è al vostro servizio.

N° 26 - Settembre 1989 Lire 13.000 - VIDEO

199 font per presentare Presentare bene un programma significa, spesso, aumentare la sua apprezzabilità di un buon 30%. Il programma che pubblichiamo genera sia presentazioni autonome per illustrare argomenti generici sia loader/introduzione per altri programmi. L'incredibile elasticità del programma, inoltre, rende le vostre presentazioni assolutamente personalizzate.
Videotitoli professionali
Il programma che avete sempre desiderato è ora nelle vostre mani! Scroll-Up è quello che ci vuole per titolare i vostri video-nastri con caratteri in doppia grandezza e in scorrimento fluido dal basso verso l'alto. Inoltre avete a disposizione ben 10 font di caratteri per ogni tipo di esigenza.

N° 27 - Ottobre 1989 Lire 13.000 - MATEMATICA

W la matematica! Malgrado le modeste potenzialità matematiche del C64, questo mese, siamo in grado di offrirvi 14 programmi specifici per risolvere i vostri problemi argomenti strettamente matematici data la sua scarsa disponibilità di istruzioni specifiche e efficienti, le sue capacità grafiche offrono la possibilità di rappresentare grafici e formule in modo chiaro. I programmi matematici di questo numero sono i migliori mai scritti per Commodore 64 e sono decisamente imperdibili per tutti gli studenti.

N° 28 - Novembre 1988 Lire 13.000 - SHOW

Messaggi Animati Ed ecco che il computer apre nuovi orizzonti nel campo della comunicazione. Non si tratta di un nuovo sistema telematico, non di un rivoluzionario software grafico e nemmeno di un Word Processor, ma...

Nel Prossimo Numero:

Grafica. Ilpackage integrato per creare schermate con caratteri giganti, grafici commerciali automatici o qualsiasi altra cosa e infine stampare in due possibili formati oppure presentare i vostri programmi!

Tagliando richiesta arretrati

Per ricevere a casa, senza aggravio di spese postali, l'arretrato o gli arretrati che ti interessano, compila e spedisci subito questo tagliando in busta chiusa a:

TuttoCommodore - Gruppo Editoriale JCE via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Sì! Inviatemi i seguenti numeri arretrati di TuttoCommodore:

N° ....

Cognome .... Nome ....

Via .... n° ....

Cap .... Città .... Prov ....

❑ Allego ricevuta di versamento di L. ....
sul conto corrente postale n. 351205 intestato a:
Gruppo Editoriale JCE - via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

❑ Allego assegno di L. ....
non trasferibile intestato a Gruppo Editoriale JCE

Data .... Firma ....

CREA I TUOI CARATTERI CON FONT EDITOR!

LANCIA MESSAGGI ANIMATI COL C64!